Créer un compte Se connecter

Article Discussion Lire Modifier le code Historique Rechercher

WIKIPÉDIA
L'encyclopédie libre

Navigation
Accueil
Portails thématiques
Article au hasard
Contact

Contribuer
Débuter sur Wikipédia
Aide
Communauté
Modifications récentes
Faire un don

Imprimer / exporter
Créer un livre
Télécharger comme PDF
Version imprimable

Outils
Pages liées
Suivi des pages liées
Importer un fichier
Pages spéciales
Adresse de cette version
Information sur la page
Élément Wikidata
Citer cette page

Autres langues
العربية
Deutsch
English
Español
עברית
Bahasa Indonesia
Português
Simple English
Modifier les liens

Pyramide (jeu télévisé)

Pour les articles homonymes, voir Pyramide (homonymie).

Pyramide (*The $10,000 Pyramid*) est un jeu télévisé français diffusé sur Antenne 2 (puis France 2) depuis le 9 septembre 1991.

Sommaire

1 Origines
2 Historique
2.1 De 1991 à 2003
2.2 Retour en 2014
3 Présentateurs et maîtres-mots
3.1 Autres
3.2 Fiche technique
4 Concept
4.1 Entre 1991 et 2003
4.1.1 1re manche : Les Énigmes
4.1.2 2e manche : Le Ping-pong puis le Contre-la montre
4.1.2.1 Ping-pong
4.1.2.2 Contre-la montre
4.1.3 3e manche : Les Noms propres
4.1.4 La finale : La Grande Pyramide
4.1.5 Le jeu téléphonique
4.2 Depuis 2014
4.2.1 Première manche : les 30 secondes
4.2.2 Deuxième manche : les briques
4.2.3 Troisième manche : le cercle gagnant
4.2.4 La finale
4.2.5 Gagnant à 20 000€
5 Diffusion
6 Audiences
7 Au Canada
8 Références
9 Voir aussi
9.1 Lien interne
9.2 Lien externe

Origines [modifier le code]

Il était adapté d'une série de jeux télévisés créée aux États-Unis en 1973 et diffusée jusqu'en 1992 sous le titre *The $10,000 Pyramid* [1]. Le concept, qui a évolué au fil des années, s'est exporté dans plusieurs pays, dont la France à partir de 1991.

En France, *Pyramide* fut présentée par Patrice Laffont, sauf de janvier 2002 à juillet 2002 où Marie-Ange Nardi reprit les rênes de l'émission suite au départ notamment de Patrice Laffont pour *Le Juste Euro*.

Les animateurs étaient accompagnés d'une voix off (devenue en dernier voix in) appelée Nefertiti (d'abord Isabelle Leprince puis surtout Nathalie Bardin), de Pépita et de deux maitres-mots qui ont plusieurs fois changé durant les douze années d'existence de l'émission.
A noter qu'une voix off masculine du nom de Ramsès alternait avec Nefertiti au cours des premières années du jeu.

Historique [modifier le code]

De 1991 à 2003 [modifier le code]

Pyramide

Logo de l'émission en 2014

Programme adapté	*The $10,000 Pyramid*
Genre	Jeu télévisé
Périodicité	Hebdomadaire (été 2014) Quotidienne de (1991-2001 ; 2002-2003)
Réalisation	Didier Froehly depuis 2014
Présentation	Olivier Minne
Ancienne présentation	Patrice Laffont (1991-2001 ; 2002-2003) Marie-Ange Nardi (2002)
Participants	Damien Thévenot Carinne Teyssandier Élodie Gossuin-Lacherie Bruno Guillon Pépita (1993-2003) Laurent Broomhead (1991-2000) Marie-Ange Nardi (1992-1998) Claire Gautraud (1998-2003) Jérôme Tichit (2000-2003)
Narration	Nefertiti (Isabelle Leprince Puis Nathalie Bardin) (1991-2003)
Musique	Jean-Michel Bernard de 1991 a 2003 Pierre Billon et Jean Mora 2014
Pays	France
Langue	Français
Nombre de saisons	12
Gain	20 000€
Programme similaire	*Mot de passe*
Production	
Lieu de tournage	Anciennement Saint-Ouen (Village de la communication) Puis La Plaine-Saint-Denis (VCF Plateau 500) Depuis 2014 Studio 210 La Plaine-Saint-Denis
Durée	35 minutes
Production	Laurence Jomand Fanchon Giorda
Société de production	Ellipse Programme (1991-2001) Columbia Tristar (1998-2003) Sony Pictures Television (depuis 1998) Starling (depuis 2014)
Société de distribution	Sony Pictures Entertainment Compagny
Diffusion	
Diffusion	France 2 (1992-2003) (depuis 2014)
Ancienne diffusion	Antenne 2 (1991-1992)
Lieu de première diffusion	France

Date de première diffusion	9 septembre 1991
Statut	En cours de production
Public conseillé	Tout public
Site web	www.france2.fr/emissions/pyramide

Chronologie

L'Académie des neuf
Le Juste Euro
(2001-2002)

La Cible

modifier

Apparue en France le 9 septembre 1991, l'émission est présentée par Patrice Laffont. Les maîtres-mots sont Laurent Broomhead (ancien présentateur météo d'Antenne 2) et l'astrologue Meredith Dusquene, ensuite remplacée par Noëlle Bréham (célèbre pour son fameux « j'ai un plan »), elle-même rapidement remplacée par Marie-Ange Nardi. Cette équipe installe cette émission et lui donne une grande notoriété.

Le jeu se voit remettre deux 7 d'or (en 1996 et 1999).

En 1998, Marie-Ange Nardi quitte *Pyramide* et se voit remplacée par Claire Gautraud, une ancienne candidate, étudiante en médecine et demi-finaliste lors des masters 1997 (qui avaient été finalement remportés de haute lutte par un certain Jérôme Tichit).

En septembre 2000, c'est au tour de Laurent Broomhead de quitter l'équipe pour se consacrer à l'émission *Savoir plus santé* (en remplacement de François de Closets). Pour le remplacer, la production cherche un professionnel de la télévision plutôt qu'un ancien candidat. Finalement ils auront les deux en la personne de Jérôme Tichit, qui fut la voix du *M6 express*.

Ce trio (Patrice Laffont, Claire Gautraud et Jérôme Tichit) se maintient jusqu'en fin 2001.

C'est alors que la chaîne, jugeant l'émission quelque peu essoufflée décide de la retirer de l'antenne le 29 décembre 2001.

Patrice Laffont se positionne aussitôt sur un "nouveau" jeu : *Le Juste Euro*, adaptation modernisée du défunt jeu de TF1, *Le Juste Prix*, diffusée à partir du 31 décembre 2001 à la case historique de *Pyramide* mais qui disparaît rapidement de l'antenne faute d'audience, le 19 janvier 2002.

Pyramide est ainsi absente de l'antenne durant la semaine du 31 décembre 2001 au 5 janvier 2002, mais, devant l'avalanche de courrier reçue par la chaîne, *Pyramide* est reprogrammée dès le lundi 7 janvier 2002. Néanmoins, dans un souci de la rendre plus accessible et de toucher un nouveau public, Claire et Jérôme sont remplacés par deux nouveaux maîtres-mots, Pierre Galibert (dont on ne connaissait alors que la voix dans *Les Z'amours*) et Olivier Minne, l'animation étant quant à elle confiée à Marie-Ange Nardi[2]. La case du midi étant toujours occupée par *Le Juste Euro*, le jeu est déplacé en fin d'après-midi vers 17 h jusqu'au 21 janvier 2002 où il retrouve sa case de la mi-journée après la déprogrammation du *Juste Euro*, avec toujours la même équipe.

L'objectif ne sera pas atteint. Non seulement l'émission ne trouve pas de nouveau public, mais les fidèles déplorent massivement ce qu'ils jugent être une régression de la qualité du jeu[3].

Une nouvelle vague de courrier leur permet d'obtenir, dans un premier temps, dès mars 2002, le retour de Claire Gautraud et Jérôme Tichit, et dans un second temps, dès juillet 2002, celui de Patrice Laffont.

Finalement, *Pyramide* disparaît définitivement de la grille des programmes le samedi 5 juillet 2003.

Pyramide était également diffusée dans le monde entier via TV5 Monde (chaîne internationale de télévision francophone).

Retour en 2014 [modifier le code]

Le 25 février 2014, France 2 confirme travailler sur un retour de *Pyramide* en 2014 avec Olivier Minne à la présentation[4].

Elle est diffusé tous les dimanches durant les vacances d'été à partir du 6 juillet 2014[5].

La version 2014 de *Pyramide* se compose de trois manches opposant deux équipes, suivies d'une finale. Cette version 2014 est constituée de 4 maîtres mots dont Damien Thévenot, Carinne Teyssandier, Élodie Gossuin et Bruno Guillon[6].

Présentateurs et maîtres-mots [modifier le code]

Années de diffusion	Présentateur	Maîtres-mots			
1991-1992	Patrice Laffont	Noëlle Bréham	Laurent Broomhead	Meredith Duquesne	
1992-1993		Marie-Ange Nardi			
1993-1994					
1994-1995					
1995-1996					
1996-1997					
1997-1998					

1998-1999		Claire Gautraud			
1999-2000					
2000-2001			Jérôme Tichit		
janvier à mars 2002	Marie-Ange Nardi	Olivier Minne	Maître Galibert		
mars à juillet 2002		Claire Gautraud	Jérôme Tichit		
juillet 2002 à juillet 2003	Patrice Laffont				
depuis juillet 2014	Olivier Minne	Élodie Gossuin	Bruno Guillon	Carinne Teyssandier	Damien Thévenot

Autres [modifier le code]

Pépita était chargée, à chaque émission, de tirer au sort une carte postale dont l'auteur était invité à participer au jeu téléphonique, pour notamment tenter de remporter un cadeau. Elle donnait également en fin d'émission, les boîtes de jeu *Pyramide*, notamment au perdant.

Il y avait aussi une Voix off (puis « in ») appelé Néfertiti. Il s'agissait d'abord d'Isabelle Leprince, qui fut rapidement et durablement remplacée par Nathalie Bardin (fille de l'animateur et producteur de radio Jean Bardin).

Transitoirement, le rôle était assuré par Pascal Argence, alors appelé Ramsès.

Outre les maîtres-mots mythiques de l'émission, il faut noter que Laurence Boccolini, Karen Cheryl, Gérard Holtz, Philippe Guérin, ou encore Michèle Laroque furent eux-mêmes maîtres-mots de l'émission pendant une courte période, souvent en remplacement du maître-mot officiel.

Fiche technique [modifier le code]

- Adaptation du concept américain :
  - Jean-Jacques Pasquier
- Producteurs successifs :
  - Sabine Richard-Nicolas pour Ellipse (ElHuDi)
  - Olivier Fauveaux pour Ellipse (Elhudi)
  - Olivier Fauveaux pour Sony Columbia Trsitar
  - Columbia Tristar
  - Sony Pictures Television
- Directeur de production :
  - Arnaud Douieb (1998-2001)
  - Ellipse programme
  - Columbia Tristar
  - Sony Pictures Television
- Réalisateurs habituels :
  - Jean-François Gauthier
  - Bernard Gonner
  - Didier Fraisse
  - Antoine Galey
  - Pierre-Alain Crémieu
  - Jean-Luc Orabona
  - Alexandre Hotton
  - François Davin
- Musique du générique (un même thème fut décliné en plusieurs versions : jazzy, ethnique…) :
  - Jean-Michel Bernard
- Sponsors principaux :
  - Gitem
  - Télé 7 jeux

Les émissions étaient enregistrées dans les conditions du direct (sauf rares incidents techniques), au rythme de 6 ou 7 émissions par jour, à raison d'une semaine de tournage par mois.

Concept [modifier le code]

Entre 1991 et 2003 [modifier le code]

Deux binômes s'affrontent, chacune des équipes étant formée d'un candidat et d'un maître-mots dans la version télévisée. Les joueurs doivent deviner un mot que leur partenaire tente de leur faire découvrir sans pouvoir dire le

mot en question mais en utilisant des synonymes, ou autres astuces parfois difficiles à saisir pour les néophytes.

1re manche : Les Énigmes [modifier le code]

Dans l'adaptation française du jeu, le maître-mots dispose de treize « briques » pour faire deviner cinq mots à son candidat, afin de résoudre une énigme à la fin de la manche. À l'origine du jeu, les « briques » étaient appelés « les paris ».

Une brique correspond à un mot-indice permettant de mettre le partenaire sur la voie du mot à trouver.

Il faut d'abord déterminer le nombre de briques dont on pense avoir besoin, puis énoncer un à un les indices, chacun étant suivi d'une réponse du partenaire. Par exemple, pour faire deviner « encyclopédie » en deux briques, on peut proposer « dictionnaire » puis « Diderot ».

Il faut répondre dans un laps de temps limité.

Il est néanmoins interdit, pour faire deviner un mot, d'énoncer un mot de même racine étymologique.

Un point est marqué par mot trouvé. Si les cinq mots sont trouvés sans qu'on ait utilisé la totalité des treize briques, chaque brique restante vaut un point supplémentaire. De plus, si au moins un des quatre premiers mots n'a pas été trouvé avant le dernier, la totalité des briques restantes sera forcément utilisé pour le cinquième et dernier mot.

À l'origine, les cinq mots trouvés constituaient les seuls indices pour trouver la solution de l'énigme. Puis au fil du temps une phrase, englobant les cinq mots à trouver, fut introduite.

Il est donc évident que pour avoir plus de chance de trouver la solution de l'énigme, il fallait trouver le plus de mot possible, sinon il y avait des trous.

Ensuite, les rôles de chaque binôme sont inversés : c'est au tour du candidat de faire deviner cinq mots à son maître-mots, et à ce dernier de trouver la solution à l'énigme

2e manche : Le Ping-pong puis le Contre-la montre [modifier le code]

Ping-pong [modifier le code]

Toujours des mots à deviner, encore treize briques pour cinq mots, mais dans cette épreuve la main passe alternativement d'un binôme à l'autre. Il faut donc trouver le mot grâce aux indices fournis par le partenaire, mais aussi ceux énoncés par l'adversaire.

Les mots à trouver étaient proposés par deux personnes tirées au sort dans le public, qui avaient préparé chacune une liste de vingt mots. La production en choisissait cinq parmi ces vingt. Les deux personnes en question recevaient les pseudonymes de Mironton et Barjabulle.

Un candidat choisissait parmi ces deux pseudos celui dont la liste serait jouée (on peut noter que statistiquement, Barjabulle était bien plus souvent choisi que Mironton, sans doute à cause de sa consonance amusante. [réf. nécessaire]).

Si les candidats ne parvenaient pas à trouver les cinq mots avec les treize briques imparties, l'auteur de la liste gagnait un cadeau, dans le cas contraire le cadeau revenait à l'auteur de l'autre liste.

Contre-la montre [modifier le code]

Le contre-la montre remplace le ping-pong à partir du 28 septembre 2001. Il s'agit de faire trouver en trente secondes, sept mots en rapport avec un thème (par exemple : le monde du cirque, ce que l'on peut pousser, ou des mots commençant par TH…).

3e manche : Les Noms propres [modifier le code]

Dans cette épreuve, qui n'existait pas au tout début de la série diffusée en France, il s'agit de faire trouver des noms propres (le plus souvent des personnes ou des lieux géographiques) unis par un thème.

Par exemple des capitales africaines, des actrices césarisées, des médaillés olympiques, des dieux de l'Olympe…

Le candidat estime d'abord le nombre de briques nécessaire pour faire deviner le nom. Son adversaire peut alors surenchérir. Celui dont l'enchère est la meilleure (le nombre le moins élevé de briques) fait alors deviner à son maître-mots.

Chaque nom trouvé valait un point. Si le mot n'est pas trouvé, il rapporte un point à l'adversaire, et deux points si le joueur qui a perdu a choisi de tenter de faire deviner le mot en une brique.

La finale : La Grande Pyramide [modifier le code]

La finale était l'épreuve de la Grande Pyramide.

Sur un écran, que le maître-mots ne peut pas voir, s'affichent successivement six expressions ou mots-composés. Le candidat finaliste qui a eu le plus de points aux épreuves précédentes, dispose d'une minute (plus un éventuel bonus de dix secondes obtenu grâce à un candidat téléphonique) pour faire deviner ces six expressions. Dans cette phase

de jeu, il est permis de faire des phrases, de mimer. Mais les racines restent interdites. Toute erreur est fatale.

En cas de réussite, le candidat repart avec la cagnotte qui débute à 800 € (5 000 francs avant 2002), et augmente de cette même somme tant qu'elle n'a pas été remportée.

À noter qu'au tout début du jeu, les rôles étaient inversés, c'était le maitre-mots qui devaient faire deviner les expressions au candidat finaliste.

Le jeu téléphonique [modifier le code]

Dès le milieu des années 1990, s'ajoute un jeu téléphonique.

Une personne est appelée et doit faire deviner aux deux maîtres-mots, dans l'ordre de son choix, deux mots. Elle dispose de quatre briques qu'elle doit utiliser comme elle l'entend.

Si la personne réussissait à faire deviner les mots, elle gagnait un cadeau et permettait au candidat finaliste d'obtenir dix secondes supplémentaires à l'épreuve finale de la *Grande Pyramide*.

Au départ, ce jeu téléphonique avait lieu juste avant la *Grande Pyramide*, puis fut déplacé au tout début de l'émission, avant *Les Énigmes*, dès la fin des années 1990.

C'était Pépita qui était chargée de tirer au sort une carte postale et Patrice Laffont d'accueillir la personne, à quelques exceptions près Pépita le faisait elle-même, au départ avec un téléphone.

Depuis 2014 [modifier le code]

Le jeu oppose deux candidats et se déroule en 3 manches, à l'issue desquelles un candidat est sélectionné pour la phase finale.

Première manche : les 30 secondes [modifier le code]

Chaque candidat choisit 2 thèmes parmi 6 proposés. Pour le premier thème, c'est le maître-mot qui fait deviner au candidat, pour le second thème c'est le candidat qui fait deviner. Le but est de faire deviner 5 mots ayant un rapport avec le thème donné en 30 secondes. Celui qui fait deviner a le droit de parler, de mimer, de faire des phrases complètes. Chaque mot trouvé rapporte un point.

Deuxième manche : les briques [modifier le code]

Chaque candidat choisit 2 thèmes parmi 6 proposés. Pour le premier thème, c'est le maître-mot qui fait deviner au candidat, pour le second thème c'est le candidat qui fait deviner. Le but est de faire deviner 3 mots ayant un rapport avec le thème donné en utilisant au maximum 8 briques. Avant chaque mot, celui qui fait deviner choisit le nombre de briques qu'il va utiliser, de 1 à 4. Pour chaque brique, il a le droit de donner un mot et son partenaire a le droit de faire une proposition. Chaque mot trouvé rapport un point. Si les trois mots sont trouvés, chaque brique non utilisée rapporte un point supplémentaire.

Troisième manche : le cercle gagnant [modifier le code]

Dans cette manche, les candidats disposent de 60 secondes pour trouver un maximum d'expression, mots composés ou locutions. Les maîtres-mots leur font deviner ces locutions en parlant à leur guise, mais sans faire de geste ; leurs mains sont bloquées à cet effet. Chaque locution trouvée rapporte 3 points.

La finale [modifier le code]

Le candidat qui a obtenu le plus de points à l'issue des 3 manches accède à la phase finale. Il dispose de 60 secondes en tout. Le maître-mot tente de lui faire deviner 6 mots, en ayant le droit de parler à sa guise mais sans mimer. Lorsqu'il reste 15 secondes ou lorsque les 6 mots ont été trouvés, le candidat se trouve confronté à une phrase contenant tous les mots trouvés précédemment et formant le texte d'une énigme. Il doit donner la bonne réponse à cette énigme pour gagner. Il a droit à une seule proposition pour ce faire.

Si le candidat a trouvé les 6 mots ainsi que la solution à l'énigme, il gagne 20 000 €. S'il ne trouve que un à 5 mots ainsi que la solution de l'énigme, il gagne 1000 euros par mot. S'il ne trouve pas la solution de l'énigme, il ne gagne rien du tout.

Gagnant à 20 000€ [modifier le code]

Depuis le retour du jeu, seule une personne a gagné cette somme, le dimanche 6 juillet 2014.

Diffusion [modifier le code]

Pyramide était diffusée tous les jours, du lundi au samedi et rediffusée sur TV5.

Elle fut d'abord programmée vers 11 h 45 de 1991 à 1995, juste après *Motus* présentée par Thierry Beccaro. Puis, à l'arrivée des *Z'amours* présentée par Jean-Luc Reichmann, elle fut déplacée à 12 h 15.

La tranche 12 h 10 - 12 h 50 fut alors réservée à *Pyramide* jusqu'à sa disparition en juillet 2003, à l'exception de la

période du 7 janvier 2002 au 19 janvier 2002 où *Pyramide* a été diffusé, après une semaine d'absence à l'écran, en fin d'après-midi vers 17 h en raison de la diffusion du jeu *Le Juste Euro* (reprise du *Juste Prix* de TF1) à partir du 31 décembre 2001 à cette case horaire. En raison de la déprogrammation faute d'audience du *Juste Euro*, l'émission a repris sa case historique de la mi-journée dès le 21 janvier 2002.

Depuis le 6 juillet 2014, le jeu est de retour tous les dimanche à 18 h 45 pour deux émissions lors de la période estivale.

Audiences [modifier le code]

Historiquement, Pyramide a réalisé de bonnes audiences, avec des parts de marchés atteignant 25 % dans les meilleurs saisons[7]. L'audience a commencé à décliner à partir des années 2000, et plus précisément depuis 2002, avec 13 % de part d'audience cette année, contre 20 % l'année précédente[8]. À la suite de cette chute, France 2 a pris la décision de mettre fin au programme, alors en place depuis 1991.

Audiences en 2014

Jour de diffusion	Horaire (n°1)	Téléspectateurs	Parts de marché sur les 4 ans et plus	Horaire (n°2)	Téléspectateurs	Parts de marché sur les 4 ans et plus	Référence
6 juillet 2014	18h45	1 730 000	11,2%	19h20	2 380 000	13,5%	[9]
13 juillet 2014		1 719 000	12,3%		2 094 000	13,6%	[10]
20 juillet 2014		1 796 000	12,1%		2 303 000	13,8%	[11], [12]
27 juillet 2014	Pas d'émissions (dernière étape du Tour de France)						
3 août 2014	18h45	1 120 000	9,3%	19h20	1 800 000	12,8%	[13]

Au Canada [modifier le code]

Du 28 avril 2008 au 22 avril 2011, le jeu télévisé retrouve l'écran en français puisque la chaîne francophone canadienne Radio-Canada diffuse l'adaptation locale de *Pyramide* qui a gardé le même nom. L'émission est animée par Sébastien Benoit et les maîtres-mots sont des artistes invités.

Références [modifier le code]

1. ↑ **(en)** « The $10,000 Pyramid/The $25,000 Pyramid »
2. ↑ 2, 17 h 30/ « Pyramide » change de têtes sur leparisien.fr, 23 octobre 2013
3. ↑ Pyramide » : nouveau psychodrame sur leparisien.fr, 23 octobre 2013
4. ↑ « France 2 confirme travailler sur le retour du jeu Pyramide » , *Toute la télé*, mis en ligne le 25 février 2014.
5. ↑ **[audio]** Thierry Thuillier : « Nous avons revisité *Pyramide* et nous avons décidé de le lancer tous les dimanches de cet été », *Laissez-vous Tenter* du 13 mai 2014, RTL [lire en ligne].
6. ↑ Pyramide : le jeu revient avec Elodie Gossuin et Bruno Guillon , sur Première.fr, le 7 juin 2014 et consulté le 9 juin 2014
7. ↑ « France 2 confirme travailler sur le retour du jeu Pyramide » , sur *toutelatele.com* (consulté le 27 février 2014)
8. ↑ Patrice Laurent, « Pyramide » : même Laurent Broomhead n'y croit plus , sur *Le Parisien*, 27 septembre 2002 (consulté le 27 février 2014).
9. ↑ Pyramide : la nouvelle version du jeu a convaincu le public de France 2 , sur Toutelatele.com, le 07/07/2014
10. ↑ Audiences: La nouvelle version de Pyramide confirme son succès sur France 2 le dimanche à 19h , sur Jeanmarcmorandini.com, le 14/07/2014
11. ↑ Pyramide : toujours un succès pour Olivier Minne en access sur France 2 , sur Toutelatele.com, le 21/07/2014
12. ↑ Toujours de beaux scores pour Pyramide sur France 2 , sur infojeuxtv.fr, le 21/07/2014
13. ↑ Pyramide : la nouvelle version avec Olivier Minne et Elodie Gossuin perd des fidèles , sur Toutelatele.com, le 04/08/2014

Voir aussi [modifier le code]

Lien interne [modifier le code]

- Mot de Passe
- France 2

Lien externe [modifier le code]

- Site officiel de l'émission *Pyramide* sur France 2
- Site officiel de la *Fédération francophone des Clubs Pyramide*
- «Pyramide», le retour de la momie Libération Raphaël GARRIGOS et Isabelle ROBERTS, 16 mai 2014.

Portail des jeux télévisés **Portail de la France**

Catégories : Jeu de société | Jeu de communication | Jeu télévisé diffusé sur Antenne 2

Jeu télévisé diffusé sur France 2 | Émission diffusée sur TV5 | Émission de télévision française

Dernière modification de cette page le 9 août 2014 à 16:16.

Droit d'auteur : les textes sont disponibles sous licence Creative Commons paternité partage à l'identique ; d'autres conditions peuvent s'appliquer. Voyez les conditions d'utilisation pour plus de détails, ainsi que les crédits graphiques. En cas de réutilisation des textes de cette page, voyez comment citer les auteurs et mentionner la licence.
Wikipedia® est une marque déposée de la Wikimedia Foundation, Inc., organisation de bienfaisance régie par le paragraphe 501(c)(3) du code fiscal des États-Unis.

Politique de confidentialité À propos de Wikipédia Avertissements Développeurs Version mobile